

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2012). *Siapa Bilang Game Cuma Berpengaruh Negatif*. [Online]. Tersedia : <http://tekno.liputan6.com/read/454035/siapa-bilang-game-cuma-berpengaruh-negatif.html>. [14 November 2014].
- Admin.2015.Education For All 2000 – 2015 Achievements and challenges. [Online]. Tersedia : <http://en.unesco.org/gem-report/report/2015/education-all-2000-2015-achievements-and-challenges#sthash.5RiLVFca.dpbs>
- Agus, Suprijono.2010. *Cooperative Learning* : Pustaka Pelajar.
- Apperley, T. H. (2006). "*Genre and game studies : Toward a Critical Approach to Video Game Genres*". *Journal of Simulation & Gaming* 37 (1): 6–23.
- Aridanu, Ichwan. (2013). *Model Pembelajaran Explicit Instruction*. [Online]. Tersedia : <http://ichwanaridanu.blogspot.co.id/2013/12/model-pembelajaran-explicit-instruction.html>
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi kedua)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati.Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Firman, Muhammad. (2010). *Pemain Game Indonesia Naik 33% per Tahun*. [online]. Tersedia : <http://teknologi.news.viva.co.id/news/read/162371-pemain-game-indonesia-naik-33--pertahun.html> [5 juni 2010]
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores* [Online]. Diakses dari <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>.
- Hamalik, Oemar. (2006). *Teknologi dalam Pendidikan*. Bandung : Yayasan Partisipasi Pembangunan Indonesia.
- Ilmi, M. (2009). *Rancang Bangun Game Adventure*. Malang, Jawa Timur, Indonesia. [Online] Diakses dari <http://lib.uin-malang.ac.id/files/thesis/fullchapter/04550020.pdf>
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2011). *Models of teaching*. Boston: Pearson.

- Made Wena. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mastika, L. A. D (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Explicit Instruction Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Gugus I Kecamatan Buleleng*. Singaraja: tidak diterbitkan.
- Mukhidin. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran Kejuruan Berbasis Kompetensi*. Bandung : Rizki Press.
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2012). *Multimedia : Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Nugroho, D. C. (2012). *Perancangan Game Penguins Struggle Menggunakan Adobe Flash*. (Skripsi), STMIK AMIKOM, Yogyakarta.
- Nur, Muhammad. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Jawa Timur : Depdiknas.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-based Learning* (1 ed.). Two Penn Plaza, New York, NY 10121: McGraw Hill.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sutarman. (2009). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Syah, Muhibbin.(2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Thobroni, Muhammad dan Arif Mustofa. 2013. *Belajar dan Pembelajaran : Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif : Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group).